STAR WARS

BATTLE OF HOTH

SPIELANLEITUNG

Willkommen bei Battle of Hoth, einem schnellen Miniaturenspiel. Wirst du das hitzige Imperium oder die tapferen Rebellen kommandieren?

Lies zunächst diese Spielanleitung, um die Regeln zu lernen (oder schaue dir auf www.daysofwonder.com/battleofhoth/ ein englisches Regelvideo an). Wähle dann eine beliebige Schlacht aus dem Szenarioheft. Wir empfehlen, mit dem ersten Szenario zu beginnen und der Reihe nach durchzugehen, da sie Schritt für Schritt komplexer werden.

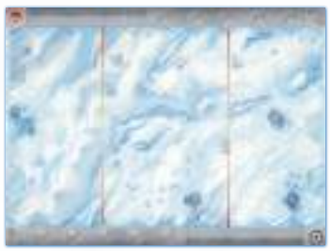
Tauche schließlich tiefer in den Konflikt zwischen der Rebellenallianz und dem Galaktischen Imperium ein, indem du die beiden dynamischen Kampagnen spielst. Diese bieten eine reichhaltigere Erfahrung, bei der Sieg und Niederlage die nächste Schlacht beeinflussen.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

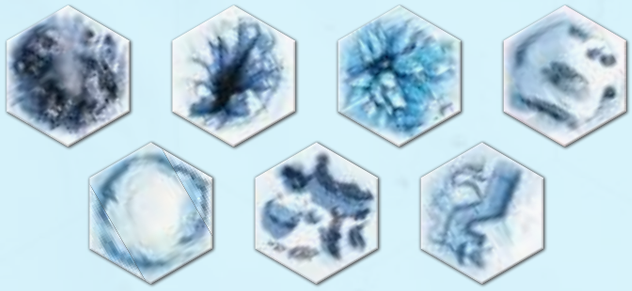
SPIELMATERIAL

♦ **1 doppelseitiger Spielplan**



♦ **1 Szenarioheft**

♦ **Folgende Stanzteile:**



19 doppelseitige Geländeplättchen

6 doppelseitige Medaillen

10 Abzeichen der Spezialeinheiten

3 Strukturplättchen

♦ **Kampagnenmaterial:**

10 Unterstützungs-Karten

4 Kampagnenhefte

♦ **1 dunkelgraues Figurenset des Galaktischen Imperiums:**

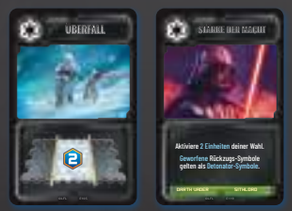
2 Kartenhalter

32 Schneetruppen

3 AT-ATs

4 imperiale Suchdroiden

25 Befehlskarten des Galaktischen Imperiums



16 Standard-Befehlskarten

9 Anführer-Befehlskarten

♦ **1 hellgraues Figurenset der Rebellenallianz:**

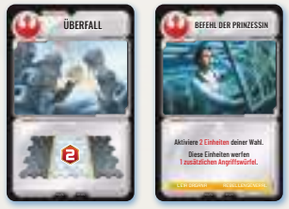
2 Kartenhalter

24 Echo-Basis-Truppen

9 Schneegleiter

2 Rebellenartillerien

25 Befehlskarten der Rebellenallianz



16 Standard-Befehlskarten

9 Anführer-Befehlskarten

♦ **6 Angriffswürfel**

♦ **1 Spielanleitung**

♦ **3 Spielhilfen**

- 2 Einheitenübersichten
- 1 Geländeübersicht

SPIELAUFBAU

1. Wählt eine Schlacht aus dem Szenarioheft.
2. Platziert den Spielplan gut erreichbar in der Mitte des Tisches.
3. Platziert die im Szenario benötigten Geländeplättchen auf dem Spielplan.
4. Platziert die Figuren gemäß der Abbildung des Szenarios auf dem Spielplan.
   - Imperiale Infanterie-Einheiten bestehen aus **4 Schneetruppen-Figuren**
   - Imperiale Fahrzeug-Einheiten bestehen aus **1 AT-AT-Figur**
   - Imperiale Sonder-Einheiten bestehen aus **2 imperialen Suchdroiden-Figuren**
   - Infanterie-Einheiten der Rebellen bestehen aus **3 Echo-Basis-Truppen-Figuren**
   - Fahrzeug-Einheiten der Rebellen bestehen aus **3 Schneegleiter-Figuren**
   - Sonder-Einheiten der Rebellen bestehen aus **1 Rebellenartillerie-Figur.**
5. Markiert die vom Szenario bestimmten individuellen Einheiten mit ihren entsprechenden Spezialeinheiten-Abzeichen und platziert die vorgegebenen Medaillen auf den entsprechenden Missionsziel-Feldern auf dem Spielplan.
6. Legt die Spielhilfen griffbereit neben den Spielplan.
7. Baut die Kartenhalter zusammen und platziert sie an den langen Kanten des Spielplans. Ihr müsst die Kartenhalter nicht verwenden. Sie sind jedoch besonders nützlich, wenn ihr in Teams von mehreren Personen pro Seite spielt.
8. Wählt eure Seite und setzt euch an die gewählte Seite des Tisches.
9. Jede Person nimmt sich die 16 Standard-Befehlskarten der gewählten Seite. Entscheidet ihr euch dazu, mit den Anführern zu spielen, nehmt ihr auch die 3 Anführer-Befehlskarten des gewählten Anführers. Mischt dann eure Karten und zieht so viele Befehlskarten, wie im Szenario-Briefing vorgegeben. Nehmt die gezogenen Karten auf die Hand oder platziert sie im Kartenhalter, sodass die gegnerische Seite sie nicht einsehen kann.
10. Platziert eure restlichen Karten je als verdeckten Befehlskartenstapel vor euch.
11. Das Szenario-Briefing legt fest, wer die Partie beginnt und zuerst eine Befehlskarte aus der eigenen Kartenhand ausspielt, um den ersten Zug auszuführen.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster eine bestimmte Anzahl Medaillen zu erringen (meist zwischen 4 und 5, je nach Siegbedingung des gewählten Szenarios).

Ihr erhaltet eine Medaille pro feindlicher Einheit, die ihr eliminiert habt. Jede gewonnene Medaille markiert ihr mit der letzten Figur der eliminierten Einheit auf eurer Seite des Spielplans (Medaillenfelder unten links).

In manchen Szenarios könnt ihr weitere Medaillen auf dem Spielplan erhalten, indem ihr bestimmte Geländefelder oder Missionsziel-Felder einnehmt und haltet.

Manche Szenarios haben besondere Siegbedingungen, die im Szenario-Briefing festgelegt sind.

Schlachtfeld

Eure Schlachten finden auf einem Spielplan aus 10 mal 7 sechseckigen Feldern statt. Das Schlachtfeld ist durch zwei rotgestrichelte Linien in drei Sektoren unterteilt, sodass euch jeweils eine linke Flanke, ein Zentrum und eine rechte Flanke zur Verfügung stehen. Schneidet die rotgestrichelte Linie ein sechseckiges Feld in zwei Hälften, gehört dieses Feld sowohl zum Zentrum als auch zur entsprechenden Flanke. Im Folgenden werden die „sechseckigen Felder" nur noch als „Felder" bezeichnet. Die Reihe der Felder an der langen Kante des Spielplans, die sich am nächsten zur betroffenen Seite befindet, wird im Folgenden als „Rückzugslinie" bezeichnet.

SPIELZUG

Jedes Szenario legt fest, welche Seite beginnt. Ihr führt abwechselnd eure Spielzüge aus, bis eine Person die in den Siegbedingungen des Szenarios festgelegte Anzahl Medaillen errungen hat.

In deinem Zug führst du folgende Schritte aus:

1 - **SPIELE EINE BEFEHLSKARTE** offen von deiner Hand aus.

2 - **AKTIVIEREN.** Kündige alle Einheiten an, die du aktivieren möchtest. Die Anzahl der möglichen Aktivierungen entnimmst du deiner ausgespielten Befehlskarte.

3 - **BEWEGEN.** Bewege die aktivierten Einheiten, eine nach der anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl.

4 - **ANGREIFEN.** Greife mit aktivierten Einheiten an, eine nach der anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl.

5 - **KARTE ZIEHEN.** Ziehe eine neue Befehlskarte.

1 SPIELE EINE BEFEHLSKARTE

Einheiten können sich nur bewegen und/oder angreifen, wenn du sie aktiviert hast. Du spielst Befehlskarten aus, um Einheiten zu aktivieren und/oder Sonderbefehle auszuführen.

Zu Beginn deines Zugs spielst du eine Befehlskarte von deiner Hand aus. Platziere sie offen vor dir und lies ihren Text vor.

Es gibt zwei Untertypen von Befehlskarten: **Sektor-Karten** und **Taktik-Karten**.

Sektor-Karten

Sektor-Karten erlauben dir, Einheiten in einem oder mehreren bestimmten Sektoren zu aktivieren. Die Abbildung auf der Sektor-Karte zeigt dir die Sektoren des Schlachtfelds an, in denen du Einheiten aktivieren kannst, sowie die Anzahl der verfügbaren Aktivierungen.

Taktik-Karten

Taktik-Karten erlauben dir besondere Bewegungen, Angriffe oder Aktionen, die auf der Karte beschrieben sind.

Anmerkung: Auf manchen Befehlskarten steht:

„Falls du keine Infanterie (oder Fahrzeuge, je nach Karte) hast, aktiviere 1 Einheit deiner Wahl."

In diesem Fall erhält diese Einheit deiner Wahl keine besonderen Boni der Karte, sie wird lediglich irgendwo auf dem Spielplan normal aktiviert.

2 Einheiten aktivieren

Nachdem du eine Befehlskarte ausgespielt hast, kündige an, welche entsprechende(n) Einheit(en) du aktivierst.

Nur aktivierte Einheiten können sich im späteren Verlauf deines Zugs bewegen, angreifen oder besondere Aktionen ausführen.

Einheiten, die auf einem Feld stehen, das durch eine rotgestrichelte Linie in zwei geteilt wird, können aus beiden Sektoren, denen das Feld angehört, heraus aktiviert werden.

Eine Einheit kann maximal 1x aktiviert werden. Erlaubt dir eine Befehlskarte in einem Sektor mehr Aktivierungen als du dort Einheiten hast, verfallen die überzähligen Aktivierungen ungenutzt.

Falls du keine Einheiten im Sektor hast, in dem dir deine Befehlskarte Aktivierungen erlaubt, spielst du die Befehlskarte aus, ohne Einheiten zu aktivieren, und ziehst anschließend eine neue Karte. Dein Zug endet ohne Aktivierungen.

3 Einheiten bewegen

Bewegungen werden nacheinander angekündigt und ausgeführt, je eine aktivierte Einheit nach der anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl. Eine Einheit kann sich pro Zug nur einmal bewegen, muss sich jedoch nicht bewegen.

Die Anzahl der Felder, die sich eine aktivierte Einheit bewegen kann, hängt von ihrem Typ ab. Zum Beispiel kann eine Infanterie-Einheit sich 1 Feld bewegen und immer noch angreifen oder 2 Felder bewegen, ohne anzugreifen. Schneegleiter hingegen können sich 3 Felder bewegen und immer noch angreifen.

Die Bewegung aller Einheiten wird im *Anhang* 1 (S. 8) und auf den Spielhilfen beschrieben.

- Du musst die Bewegung einer Einheit abgeschlossen haben, bevor du eine andere Einheit bewegst.
- Einheiten dürfen sich von einem Sektor des Schlachtfelds in einen anderen hinein bewegen.
- Zwei Einheiten dürfen sich niemals im selben Feld befinden. Bewegst du eine Einheit, darfst du sie nicht auf oder durch ein Feld bewegen, auf dem sich bereits eine andere Einheit befindet.
- Einzelne Figuren darfst du nicht aus einer Einheit herausstrennen. Die Figuren einer Einheit müssen immer zusammenbleiben und bewegen sich immer als geschlossene Gruppe.
- Einheiten, die durch Verluste reduziert wurden, dürfen sich nicht mit anderen Einheiten verbinden.
- Manche Geländeeigenschaften beeinflussen die Bewegung. Manche können Einheiten daran hindern, sich ihre maximale Distanz zu bewegen oder anzugreifen (*Anhang* 2, S. 10)
- Bei Rückzugsbewegungen gelten andere Regeln als bei normalen Bewegungen (*Rückzug*, S. 7).

4 Angreifen

Nachdem die Bewegungen aller Einheiten abgeschlossen sind, prüfst und führst du Angriffe nacheinander aus, jeweils eine aktivierte Einheit nach der anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Um eine feindliche Einheit anzugreifen, wirfst du eine bestimmte Anzahl Angriffswürfel – abhängig vom Typ der angreifenden Einheit, der Distanz zur feindlichen Zieleinheit und dem möglichen Schutz durch Gelände (siehe *Ablauf eines Angriffs*, weiter unten).

- Eine Einheit kann normalerweise nur 1x pro Zug angreifen.
- Eine aktivierte Einheit muss nicht angreifen.
- Eine Einheit kann ihre Angriffswürfel nicht auf unterschiedliche Ziele aufteilen.
- Die Anzahl der erlittenen Verluste einer Einheit hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Angriffswürfel, die beim Angriff geworfen werden. Eine Einheit, die nur aus einer einzigen Figur besteht, hat die gleiche Feuerkraft wie eine Einheit bei voller Truppenstärke.
- Eine Einheit, die sich angrenzend zu einer feindlichen Einheit befindet, ist im **Nahkampf**.

Ablauf eines Angriffs

Beim Angreifen führst du folgende Schritte aus:

1 - **Kündige an** mit welcher aktivierten Einheit du angreifst und wähle ihr Ziel.
   - **Prüfe deine Angriffsreichweite:** Stelle sicher, dass das Ziel in Reichweite ist.
   - **Prüfe deine Sichtlinie:** Stelle sicher, dass die Einheit eine freie Sichtlinie auf das Ziel hat.

In ihrem Zug spielt die Rebellenallianz eine Befehlskarte, mit der sie 3 Einheiten im Zentrum aktivieren kann. Die Rebellenallianz aktiviert damit 2 Infanterie-Einheiten und 1 Schneegleiter-Einheit.

1 Der Rebell bewegt die linke Infanterie-Einheit 1 Feld näher an die imperiale Infanterie auf dem Felsenfeld.

2 Der Rebell würde die andere Infanterie-Einheit gerne auf das Schützengrabenfeld bewegen: Da Einheiten sich aber nicht durch andere Einheiten bewegen dürfen, ist das Schützengrabenfeld außer Reichweite (3 Felder). Deswegen bewegt der Rebell zuerst die aktivierte Schneegleiter-Einheit. Mit ihrer Bewegung von 0–3 Feldern bewegt er sie so nah wie möglich an die imperiale Infanterie-Einheit.

3 Nun ist der Weg der zweiten Infanterie-Einheit frei: Sie bewegt sich 2 Felder und steht nun im Schützengrabenfeld. Da sie sich jedoch 2 Felder bewegt hat, kann sie in diesem Zug nicht angreifen.

2 - **Reduziere die Anzahl der Angriffswürfel, die du wirfst,** je nach Typ der angreifenden Einheit und der Distanz zum Ziel.

3 - **Stelle den Schutz durch Gelände fest,** falls vorhanden. Reduziere dementsprechend die Anzahl der Angriffswürfel, die du wirfst.

4 - **Angriffe auswerten:** Wirf die Angriffswürfel und werte deine Würfelergebnisse aus.

Angriffsreichweite

Die Angriffsreichweite einer Einheit wird wie in diesem Beispiel errechnet:

Dies ist die Angriffsreichweite einer Infanterie-Einheit. Eine Infanterie-Einheit kann eine feindliche Einheit angreifen, die 3 Felder oder weniger weit entfernt ist. Eine Infanterie-Einheit wirft 3 Angriffswürfel, wenn die feindliche Einheit sich angrenzend befindet (Nahkampf). Sie wirft 2 Würfel, wenn die feindliche Einheit sich 2 Felder weit weg befindet, und nur 1 Würfel, wenn sie sich 3 Felder entfernt befindet. Dies ist die Basisanzahl Angriffswürfel dieses Einheitentyps und wird 3, 2, 1 runtergezählt pro Feld, das du dich vom Feld der angreifenden Einheit entfernst.

Die Angriffsreichweiten aller Einheiten werden im *Anhang* 1 (S. 8) beschrieben.

In der Angriffsphase können nur 2 der 3 Einheiten aus dem vorangegangenen Beispiel angreifen. Die Basisanzahl Angriffswürfel der linken Infanterie-Einheit (mit Angriffsreichweite: 3/2/1) ist 3 gegen die feindliche Infanterie-Einheit auf dem Felsenfeld. Der Schneegleiter (mit Angriffsreichweite: 4/2) wirft 4 Würfel. Die Rebelleninfanterie im Schützengrabenfeld hat sich in diesem Zug 2 Felder bewegt und darf deshalb nicht angreifen.

Sichtlinie

Einheiten müssen eine freie Sichtlinie auf die feindliche Einheit haben, die sie angreifen. Sie müssen also in der Lage sein das Ziel zu sehen.

Um zu prüfen, ob eine Einheit eine Sichtlinie auf ihr Ziel hat oder nicht, ziehst du eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Felds der angreifenden Einheit zum Mittelpunkt des Felds des feindlichen Ziels. Die Sichtlinie wird blockiert, falls irgendein Feld, durch das diese Linie läuft, eine Sichtblockade enthält. Als Sichtblockaden gelten:

- Einheiten (befreundete und feindliche)
- Bestimmte Arten von Gelände und Strukturen, die Sichtlinien blockieren (*Anhang* 2 und 3, S. 10). Gelände, das sich auf dem Feld der angreifenden Einheit befindet, blockiert niemals die Sichtlinie.

Anmerkung: *Weitere Details zu Sichtlinien befinden sich im Anhang 7, Sonderfälle (S. 12).*

Die Sichtlinie zwischen diesen beiden Einheiten wird durch das Felsenfeld blockiert.

Geländemodifikatoren

Jede Art von Gelände beeinflusst einen Angriff auf eigene Weise. Details dazu befinden sich im Anhang 2 (S. 10). Dort oder auf den Spielhilfen befinden sich die nötigen Informationen, um die Angriffswürfel des Angreifers entsprechend zu reduzieren.

Bei den Modifikatoren kann es sich um Schutz durch Gelände der Einheit **auf einem Geländefeld** handeln. Zum Beispiel wirft eine Infanterie-Einheit, die ein Ziel auf einem Felsenfeld angreift 1 Angriffswürfel weniger. Die Modifikatoren können aber auch Abzüge sein, die eine Einheit betreffen, die **von einem Geländefeld** aus angreifen. Zum Beispiel wirft eine Fahrzeug-Einheit, die von einem Gebäudefeld aus angreift, 2 Angriffswürfel weniger. Schutz und Abzüge durch Gelände sind kumulativ.

Angriffe auswerten

Werft die Angriffswürfel. Treffer werden zuerst ausgewertet und dann Rückzüge ausgeführt.

Treffer

Die angreifende Einheit erzielt 1 Treffer pro geworfenem Symbol, das dem Typ der Zieleinheit entspricht. Jedes geworfene Detonator-Symbol erzielt 1 Treffer, unabhängig davon, welche Zieleinheit angegriffen wird.

Pro erzieltem Treffer erleidet die Zieleinheit einen Verlust, indem 1 Figur von ihr entfernt wird. Wenn die letzte Figur einer Einheit entfernt wird, platziert der Angreifer diese auf einem Medaillenfeld auf seiner Seite des Spielplans.

Erzielt der Angreifer mehr Treffer, als Figuren der Zieleinheit übrig sind, bleiben die überzähligen Treffer ohne Wirkung.

Infanterie-Symbol:
erziele 1 Treffer auf Infanterie-Einheiten (Schneetruppen oder Echo-Basis-Truppen)

Fahrzeug-Symbol:
erziele 1 Treffer auf Fahrzeug-Einheiten (AT-AT oder Schneegleiter)

Detonator-Symbol:
erziele 1 Treffer unabhängig vom Typ der Einheit: Infanterie-, Fahrzeug- oder Sonder-Einheiten.

Kreuz-Symbol:
Kein Treffer

Entspricht ein Würfelergebnis nicht dem Typ der Zieleinheit und ist kein Detonator oder Rückzug, gilt es auch als kein Treffer.

Rückzug

Rückzugs-Symbol: Nachdem alle Treffer ausgewertet und alle Verluste entfernt wurden, werden Rückzüge ausgeführt.

Pro geworfenem Rückzugs-Symbol muss sich die Zieleinheit 1 Feld zurückziehen: sie muss sich also 1 Feld in Richtung eigener Rückzugslinie bewegen. Zwei Rückzugs-Symbole erzwingen einen Rückzug um 2 Felder und so weiter.

Die Person, der die Einheit gehört, entscheidet auf welches Feld ihre Einheit sich zurückzieht. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Eine Einheit zieht sich immer in Richtung der Seite des Spielplans der Person zurück, der die Einheit gehört, es sei denn eine Szenario-Sonderregel verlangt etwas anderes.
- Gelände hat keinen Einfluss auf Rückzugsbewegungen. Einheiten können sich jedoch nicht durch unpassierbares Gelände bewegen, auch nicht beim Rückzug.
- Eine Einheit darf sich beim Rückzug niemals auf oder durch ein Feld bewegen, auf dem sich eine andere Einheit befindet (unabhängig davon, ob diese befreundet oder feindlich ist).
- Falls eine Einheit sich nicht zurückziehen kann oder falls sie gezwungen ist, sich von der Kante des Schlachtfelds hinunterzubewegen, erleidet sie stattdessen 1 Verlust pro Feld, das sie sich nicht zurückziehen kann.
- Manche Geländearten erlauben es, Einheiten gegen sie geworfene Rückzugs-Symbole zu ignorieren.
- Du darfst nicht „freiwillig" Figuren entfernen, statt Rückzugsbewegungen auszuführen. Solange es einen freien Weg für die Rückzugsbewegung gibt, muss die Einheit pro gegen sie geworfenem Rückzugs-Symbol eine Rückzugsbewegung ausführen.

5 Ziehe eine Befehlskarte

Nachdem du alle Treffer ausgewertet und alle Rückzüge ausgeführt hast, wirfst du deine ausgespielte Befehlskarte ab und ziehst eine neue Karte. Dein Zug ist nun beendet.

Falls der Befehlskartenstapel leer wird, mischst du den Ablagestapel und bildest mit ihm einen neuen verdeckten Befehlskartenstapel.

1 Der Rebell greift zuerst mit seiner Infanterie-Einheit an. Da die Feuerkraft einer Einheit nicht durch ihre erlittenen Verluste beeinträchtigt wird, greift diese Infanterie-Einheit mit 3 Angriffswürfeln auf das angrenzende Feld an. Die imperiale Einheit befindet sich aber auf einem Felsenfeld, das Schutz gegen 1 Angriffswürfel von Infanterie bietet. Der Rebell wirft deswegen nur 2 Angriffswürfel: Ein Kreuz- und ein Detonator-Symbol. Dies erzielt 1 Treffer, sodass die imperiale Infanterie 1 Figur als Verlust entfernt. Da kein Rückzugs-Symbol geworfen wurde, muss kein Rückzug ausgeführt werden. Damit ist der Angriff vollständig ausgewertet und der Rebell kann mit der nächsten Einheit angreifen.

2 Die Schneegleiter werfen 4 Angriffswürfel gegen diesen angrenzenden Feind. Der Rebell wirft 1 Fahrzeug-, 2 Infanterie- und 1 Rückzugs-Symbol. Das Fahrzeug-Symbol ist in diesem Fall kein Treffer und die Infanterie-Symbole verursachen jeweils 1 Verlust. 2 Figuren müssen von der imperialen Infanterie-Einheit entfernt werden.

3 Da 1 Rückzugs-Symbol geworfen wurde, muss die Einheit mit nur noch 2 Figuren sich 1 Feld in Richtung imperialer Rückzugslinie zurückziehen. Der Imperiale entscheidet selbst, auf welches Feld seine Einheit sich zurückzieht. Die Angriffsphase ist somit beendet.

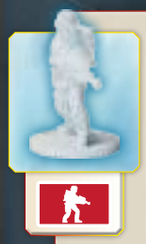
ANHANG

1/ EINHEITEN

Standardeinheiten

Standardeinheiten folgen den Regeln der vorherigen Seiten und haben zum Teil einzigartige Fähigkeiten. In der nachfolgenden Übersicht werden diese detailliert zusammengefasst.

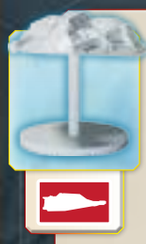
EINHEITEN DER REBELLENALLIANZ



ECHO-BASIS-TRUPPEN
Infanterie-Einheit

Anzahl der Figuren • 3
Bewegung • entweder 0–1 Feld und Angriff oder 2 Felder ohne Angriff

Angriff	Wird getroffen bei
3 2 1	



SCHNEEGLEITER
Fahrzeug-Einheit (fliegend)

Anzahl der Figuren • 3
Bewegung • 0–3 Felder. Kann sich auf Gletscherspaltenfelder bewegen.

Angriff	Wird getroffen bei
4 2	

REBELLENARTILLERIE
Sonder-Einheit (Artillerie)

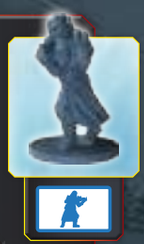
Anzahl der Figuren • 1
Bewegung • Kann sich nicht bewegen

Angriff	Wird getroffen bei
4 3 2 1	

• Rebellenartillerie-Einheiten ignorieren alle Rückzüge, die gegen sie geworfen werden.

WICHTIG: Das Eliminieren einer Rebellenartillerie-Einheit bringt keine Medaille.

EINHEITEN DES GALAKTISCHEN IMPERIUMS



SCHNEETRUPPEN
Infanterie-Einheit

Anzahl der Figuren • 4
Bewegung • entweder 0–1 Feld und Angriff oder 2 Felder ohne Angriff

Angriff	Wird getroffen bei
3 2 1	

AT-AT
Fahrzeug-Einheit

Anzahl der Figuren • 1
Bewegung • 0 – 1 Feld. Kann sich nicht auf Hügelfelder bewegen.

Angriff	Wird getroffen bei
3 3 3	

• Würfel mit Treffern müssen jedoch erneut geworfen werden, um den **Treffer zu bestätigen**: Der AT-AT wird zerstört, wenn beim Bestätigungswurf mindestens 1 Detonator geworfen wurde.
• AT-AT Einheiten ignorieren alle Rückzüge, die gegen sie geworfen werden
• AT-AT Einheiten profitieren niemals von Schutz durch Gelände

IMPERIALE SUCHDROIDEN
Sonder-Einheit (Droide)

Anzahl der Figuren • 2
Bewegung • 0–2 Felder

Angriff	Wird getroffen bei
2 1	

WICHTIG: Das Eliminieren einer imperialen Suchdroiden-Einheit bringt keine Medaille.

Spezialeinheiten

Spezialeinheiten werden beim Szenario-Aufbau auf dem Spielplan mit ihrem Spezialeinheiten-Abzeichen markiert. Eine Einheit kann nie mehr als ein Spezialeinheiten-Abzeichen haben. Sie werden mit folgenden Ausnahmen wie Standardeinheiten behandelt.

Kommandos (Infanterie)

Diese Spezialeinheiten wurden für den Einsatz hinter feindlichen Linien trainiert und sind besonders geeignet, den Feind im Nahkampf zu bekämpfen.

Eliminiert eine Kommandos-Einheit eine feindliche Einheit im Nahkampf oder zwingt sie diese zum Rückzug, darf die Kommandos-Einheit einen **Durchbruch** ausführen: Sie bewegt sich auf das soeben freigewordene Feld und greift ein weiteres Mal an.

- Eine Kommandos-Einheit darf nur einen Durchbruch pro Zug ausführen.
- Der Angriff des Durchbruchs muss ausgeführt werden, bevor eine andere Einheit angreift.
- Beim Durchbruch gelten weiterhin die Einschränkungen der Bewegung und des Angriffs durch Gelände. Zum Beispiel: Eine Kommandos-Einheit, die einen Durchbruch ausführt, kann nicht angreifen, nachdem sie sich im Durchbruch auf ein Trümmerfeld bewegt hat.
- Der Angriff beim Durchbruch kann eine beliebige Einheit in Reichweite als Ziel haben.

Scouts (Infanterie)

Diese Spezialeinheiten liefern befreundeten Einheiten einen bedeutenden Vorteil im Kampf, indem sie Informationen über feindliche Truppen bereitstellen.

Wenn sich eine Scout-Einheit auf einem Hügelfeld befindet und eine Sichtlinie auf eine feindliche Einheit (beliebige Distanz) hat, erhält jede andere befreundete Einheit 1 zusätzlichen Angriffswürfel beim Angriff auf diese Einheit.

Elitegeschwader (Schneegleiter)

Die Eliteschneegleiter-Geschwader rekrutieren nur die besten Piloten der Rebellen.

Elite-Schneegleiter-Einheiten beginnen mit 4 Figuren pro Einheit.

E-Web (Infanterie)

In Stellung

In Bewegung

Diese schweren Repetierblaster verursachen verheerenden Schaden. Ihre Mannschaft benötigt aber viel Zeit, um sie nach dem Bewegen wieder aufzubauen ...

- E-Web- / Mobile Artillerie-Einheiten beginnen jede Partie mit der „in Stellung"-Seite ihres Abzeichens nach oben.
- Nachdem die Einheit aktiviert wurde und **sich bewegt hat**, wird das Abzeichen auf die „In Bewegung"-Seite gedreht.
- Nachdem die Einheit aktiviert wurde und **sich nicht bewegt hat**, wird das Abzeichen wieder auf die „In Stellung"-Seite gedreht.

Eine E-Web- / Mobile Artillerie-Einheit mit ihrem „In Bewegung"-Abzeichen nach oben verhält sich wie eine Standard-Infanterieeinheit.

Eine E-Web / Mobile Artillerie-Einheit mit ihrem Abzeichen „In Stellung"-Abzeichen nach oben darf jedes Mal, wenn sie angreift, 1x eine beliebige Anzahl ihrer Angriffswürfel erneut werfen.

Elitetruppen (Infanterie)

Diese kampferfahrenen Veteranen haben die Vorzüge der mobilen Gefechtsführung erlernt.

Elitetruppen-Infanterie-Einheiten können sich 0–2 Felder bewegen und angreifen. Allerdings gelten Einschränkungen der Bewegung und des Angriffs durch Gelände weiterhin.

2/ GELÄNDE

Hügel

Bewegung • AT-AT-Einheiten können sich nicht auf Hügel bewegen. Keine Einschränkungen der Bewegung bei anderen Einheiten.

Angriff • Keine Einschränkungen.

Schutz • Wird eine feindliche Einheit auf einem Hügelfeld angegriffen, reduzieren angreifende Einheiten ihre Anzahl der Angriffswürfel um 1, es sei denn, sie befinden sich auch auf einem Hügelfeld.

Sichtlinie • Hügel blockieren die Sichtlinie.

Besonderheit: • Die Sichtlinie zwischen 2 Einheiten auf Hügelfeldern wird nur durch andere Einheiten blockiert, wenn diese sich auch auf Hügeln befinden, und durch Gletschereis-Türme (*Anhang* 7, S. 12).

Gebäude & Trümmer

Bewegung • Bewegt sich eine Einheit auf ein Gebäude-/Trümmerfeld, muss sie stehen bleiben und darf sich nicht im selben Zug weiterbewegen.

Angriff • Bewegt sich eine Einheit auf ein Gebäude-/Trümmerfeld, darf sie nicht im selben Zug angreifen. Eine Fahrzeug-Einheit auf einem Gebäude-/Trümmerfeld reduziert ihre Anzahl der Angriffswürfel, die sie wirft, um 2.

Schutz • Wird eine feindliche Einheit auf einem Gebäude-/Trümmerfeld angegriffen, reduzieren angreifende Infanterie- und Sonder-Einheiten ihre Anzahl der Angriffswürfel um 1 und angreifende Fahrzeuge ihre Anzahl der Angriffswürfel um 2.

Sichtlinie • Gebäude/Trümmer blockieren die Sichtlinie.

Felsen

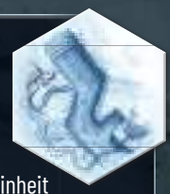
Bewegung • Bewegt sich eine Einheit auf ein Felsenfeld, muss sie stehen bleiben und darf sich nicht im selben Zug weiterbewegen.

Angriff • Bewegt sich eine Einheit auf ein Felsenfeld, darf sie nicht im selben Zug angreifen.

Schutz • Wird eine feindliche Einheit auf einem Felsenfeld angegriffen, reduzieren angreifende Infanterie- und Sonder-Einheiten ihre Anzahl der Angriffswürfel um 1 und angreifende Fahrzeuge ihre Anzahl der Angriffswürfel um 2.

Sichtlinie • Felsen blockieren die Sichtlinie.

Schützengräben



Bewegung • Keine Einschränkungen.

Angriff • Keine Einschränkungen.

Schutz • Wird eine feindliche Infanterie-Einheit auf einem Schützengrabenfeld angegriffen, reduzieren angreifende Einheiten ihre Anzahl der Angriffswürfel um 1. Zusätzlich dürfen Infanterie-Einheiten in Schützengräben 1 gegen sie geworfenen Rückzug ignorieren. Andere Einheitentypen erhalten keinen Schutz auf Schützengrabenfeldern.

Sichtlinie • Schützengräben blockieren die Sichtlinie nicht.

Gletschereis-Türme

Bewegung • Gletschereis-Türme gelten **immer** als unpassierbares Gelände.

Sichtlinie • Gletschereis-Türme blockieren die Sichtlinie.

Gletscherspalten

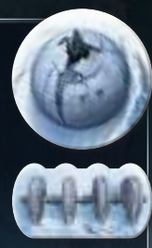
Bewegung • Gletscherspalten gelten **immer** als unpassierbares Gelände, außer bei *fliegenden* Einheiten wie zum Beispiel Schneegleitern.

Sichtlinie • Gletscherspalten blockieren die Sichtlinie nicht.

3/ GEFECHTSANLAGEN

Gefechtsanlagen sind besondere Geländeplättchen, die dem Szenario entsprechend auf dem Spielplan platziert werden. Sie können angegriffen und zerstört werden, **gelten aber niemals als Einheiten**.

Schildgeneratoren / Ionenkanonen



Bewegung • Schildgeneratoren und Ionenkanonen gelten immer als unpassierbares Gelände.

Schutz • Schildgeneratoren und Ionenkanonen profitieren vom Schutz des Geländefeldes auf dem sie sich befinden.

Sichtlinie • Schildgeneratoren und Ionenkanonen blockieren die Sichtlinie.

4/ MISSIONSZIELE

Folgende Begriffe werden verwendet, um häufige Siegbedingungen in *Battle of Hoth* zu beschreiben. Durch das Erreichen dieser Missionsziele können zusätzliche Medaillen vom Spielplan gewonnen werden.

TEMPORÄRE Medaillen-Missionsziele

Bei temporären Missionszielen werden Medaillen beim Bewegen auf das Zielfeld erobert und nur so lange gehalten, wie eine Einheit der entsprechenden Seite auf dem Feld steht. Verlässt die Einheit das Feld aus irgendeinem Grund (Bewegung, Rückzug oder Eliminierung), geht die Medaille sofort verloren und wird zurück an ihren ursprünglichen Ort gelegt.

PERMANENTE Medaillen-Missionsziele

Bei permanenten Missionszielen werden Medaillen beim Bewegen auf das Zielfeld erobert und dauerhaft gewonnen, sobald eine Einheit der entsprechenden Seite dieses Feld betritt. Die Medaille wird nicht zurückgegeben oder wieder ins Spiel gebracht, selbst wenn die Einheit das Feld später verlässt.

SOFORTIGER Sieg

Sobald die im Szenario-Briefing festgelegte Seite ihre Bedingungen für einen sofortigen Sieg erfüllt hat, endet das Szenario und diese Seite gewinnt.

5/ MIT ANFÜHRER-BEFEHLSKARTEN SPIELEN

Battle of Hoth enthält 6 Sets mit Anführer-Befehlskarten: Darth Vader, Maximilian Veers und Firmus Piett des Galaktischen Imperiums und Leia Organa, Luke Skywalker und Han Solo der Rebellenallianz.
Entscheidet ihr euch dazu, mit den Anführer-Befehlskarten zu spielen, wählt jede Seite einen Anführer und mischt jede Seite die 3 Karten in den eigenen Befehlskartenstapel. Alle Anführer-Befehlskarten sind Taktik-Karten und funktionieren wie Standard-Befehlskarten.

6/ TEAMSPIEL FÜR 3-4 PERSONEN

Ihr könnt *Battle of Hoth* als Teamspiel mit 2er-Teams auf einer oder beiden Seiten spielen.

1- Teams bilden

Bildet zwei Teams aus jeweils bis zu 2 Personen. Seid ihr insgesamt 3 Personen, tritt ein Team aus 2 Personen gegen eine einzelne Person an.

In jedem 2er-Team wählt ihr eine Person, die den ersten Zug ausführt und auf der linken Seite des Teams sitzt. Jedes Teammitglied erhält 1 Kartenhalter-Segment.

2- Spielaufbau

Baut das Szenario wie üblich auf. In Schritt 9 führt ihr stattdessen Folgendes aus:

- **Spielt auf einer Seite nur eine Person**, folgt auf dieser Seite dem üblichen Aufbau.
- **Wird eine Seite im 2er-Team gespielt**, mischt ihr die gesamten Befehlskarten dieser Seite und teilt den Stapel in zwei persönliche Stapel aus jeweils 8 verdeckten Befehlskarten auf. Anschließend zieht jedes Teammitglied die Hälfte der angegebenen Karten (aufgerundet), die im Szenario angegeben sind, und nimmt sie auf die Hand oder platziert sie im eigenen Kartenhalter.
- **Spielt ihr mit Anführern**, erhält **jedes** Teammitglied 3 Anführer-Befehlskarten eines Anführers. Fügt die Anführer-Befehlskarten erst hinzu, **nachdem** ihr die Befehlskarten eurer Seite in zwei Stapel aufgeteilt habt. Mischt jeweils eure Anführer-Befehlskarten in euren eigenen Befehlskartenstapel und zieht dann 3 Karten auf die Hand.

3- Spielzug

Im Verlauf des Spiels wechseln sich die Seiten mit ihren Zügen ab, unabhängig von der Anzahl der Personen in jedem Team. Es beginnt das Team der Seite, die im Szenario-Aufbau angegeben ist. Innerhalb eines Teams wechselt ihr euch ab, um für eure Seite zu agieren.

***Anmerkung:** Die Person eines Teams, die am Zug ist, ist die aktive Person.*

Im Spiel zu viert beginnt die Person, die links im ersten Team sitzt. Es folgt diejenige, die links im zweiten Team sitzt. Danach spielt die Person, die rechts im ersten Team sitzt und anschließend diejenige, die rechts im zweiten Team sitzt.

Im Spiel zu dritt führt die einzelne Person immer einen Zug nach jeder einzelnen Person des Teams aus.

***Beispiel:** Eine Person spielt das Imperium, während zwei Personen im Rebellen-Team sind.*

Das Team beginnt. Die Reihenfolge der Züge ist wie folgt: Rebellen-Team, Person 1 – einzelne Person des Imperiums – Rebellen-Team, Person 2 – einzelne Person des Imperiums – usw.

Generell werden Spielzüge wie üblich ausgeführt. Bei 2er-Teams gelten jedoch folgende Ausnahmen:

- Die aktive Person kann nur eine Befehlskarte aus der eigenen Hand ausspielen.
- Die aktive Person wirft am Ende ihres Zugs die ausgespielte Karte auf ihren persönlichen Ablagestapel und zieht eine neue Karte von ihrem eigenen Befehlskartenstapel.
- Personen im selben Team können sich gegenseitig ihre Befehlskarten zeigen. Sie dürfen außerdem ihre Strategie und Pläne besprechen, allerdings öffentlich, sodass das gegnerische Team mithören kann! Die aktive Person trifft letzten Endes alle Entscheidungen innerhalb eines Zugs.
- Beim Ausspielen der Befehlskarte *„Setzt die Flotte ein!“*: Die aktive Person darf bis zu 3 Befehlskarten abwerfen und dieselbe Anzahl Karten +1 neu auf die Hand ziehen. Dann darf die 2. Person des Teams bis zu 3 Befehlskarten abwerfen und genau dieselbe Anzahl Karten wieder auf die Hand ziehen.

7/ SONDERFÄLLE

Sichtlinien entlang der Feldkanten

Verläuft eine Sichtlinie vom Mittelpunkt der Felder zweier Einheiten entlang der Kanten von einem oder mehreren Feldern mit Sichtblockaden, gibt es folgende Fälle:

- Die Sichtlinie wird nicht blockiert, wenn die Sichtblockaden sich nur auf einer Seite der imaginären Linie befinden (Fall 1 und 2).
- Die Sichtlinie wird blockiert, falls die Sichtblockaden sich auf beiden Seiten der imaginären Linie befinden (Fall 3).

Unter den 3 imperialen Infanterie-Einheiten, die sich in ihrer Angriffsreichweite befinden, hat die Rebellenartillerie nur zu 2 von ihnen eine Sichtlinie.

Fall 1: Die Sichtlinie läuft entlang eines Felsenfelds, ohne es zu durchqueren, sie wird also nicht blockiert.

Fall 2: Die Sichtlinie läuft entlang zwei Feldern mit Sichtblockaden (eine befreundete Einheit und ein Hügel). Da beide sich aber auf einer Seite der Linie befinden, wird die Sichtlinie durch sie nicht blockiert.

Fall 3: Die Sichtlinie läuft entlang zwei Feldern mit Sichtblockaden (Felsen und Hügel). Da diese sich auf beiden Seiten der Linie befinden, wird die Sichtlinie blockiert.

Sichtlinien am Rand des Spielplans

Die halben Felder am Rand des Spielplans blockieren Sichtlinien.

Die Sichtline zwischen den beiden Einheiten läuft entlang zwei Feldern mit Sichtblockaden auf beiden Seiten der Linie (links der Rand des Spielplans und rechts eine Rebelleninfanterie. Deswegen wird die Sichtlinie blockiert.

Sichtlinien und Hügelfelder

Befinden sich Einheiten auf Hügeln, gelten leicht angepasste Regeln der Sichtlinien. **Zwischen zwei Einheiten, die sich beide auf Hügeln befinden**, wird die Sichtlinie nur durch Folgendes blockiert:

- Andere Einheiten auf Hügeln
- Gletschereis-Türme

Zwischen zwei Einheiten, von denen sich nur eine auf einem Hügel befindet, gelten die normalen Regeln der Sichtlinien.

1 Zwischen der Rebelleninfanterie auf dem Hügel und der imperialen Infanterie, die nicht auf einem Hügel ist, gelten die normalen Regeln der Sichtlinien. In diesem Fall wird die Sichtlinie blockiert, weil sie durch ein Felsenfeld geht.

2 Nachdem die imperiale Infanterie sich auch auf den Hügel bewegt hat, wird die Sichtlinie nicht länger blockiert: Weder die Felsen noch der Hügel blockieren die Sichtlinie zwischen Einheiten auf Hügeln.

3 Die Sichtlinie zwischen den beiden Einheiten auf Hügeln kann nur durch Einheiten, die sich auch auf Hügeln befinden, oder Gletschereis-Türme blockiert werden.

Spieleautoren - Richard Borg and Adrien Martinot
Illustrationen - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti und Clément Masson
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Philippe Schmit, Christian Kox

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder und das Days-of-Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Asmodee North America und Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Alle Rechte vorbehalten.